



## REGLUGERÐ TKÍ UM HÖFUÐSPÖRK

Tilgangur reglugerðar er að samræma hvernig höfuðspörk skulu vera dæmd og hvað skal gert þegar þau eiga sér stað. Tilgangurinn er einnig að búa iðkendum taekwondo íþróttarinnar til sanngjarnt og öruggara umhverfi til að æfa íþróttina og bæta sig í henni til langs tíma. Keppendur skulu hafa stígandi framþróun í að bæta sig í íþróttinni.

### Tillögur að flokkaskiptingu með tilliti til höfuðsparka (aldur miðast við fæðingarár)

- 11 ára og yngri (minor, pee wee, aspirant, children) - Engin höfuðsnerting leyfð. Skylda að keppa með hjálm með andlitshlíf.
- 12-14 ára (cadet) 10-5. geup - Engin höfuðsnerting. Skylda að keppa með hjálm með andlitshlíf.
- 12-14 ára (cadet) 4 geup og upp - Aðeins höfuðspörk sem ekki leiða til rothöggs eða tæknilegs rothöggs<sup>1</sup> leyfð<sup>2</sup>. Skylda að keppa með hjálm með andlitshlíf.
- 15 - 17 ára (junior) - Full höfuðsnerting samkvæmt reglum WT
- 18 ára + (senior) - Full höfuðsnerting samkvæmt reglum WT
- 35 ára + (veteran) - Aðeins höfuðspörk sem ekki leiða til rothöggs eða tæknilegs rothöggs leyfð. \*

---

<sup>1</sup> Tæknilegt rothögg: spark lendir í höfði keppanda og keppandi sýnir merki um meiðsli (ekki blóðnasir) skort á meðvitund eða jafnvægi. Úrskurðar vald um hvað telst rothögg eða tæknilegt rothögg liggur hjá lækni/fyrstu hjálp mótsins í samráði við bardagastjóra.

<sup>2</sup> Höfuðspörk sem ekki leiða til rothöggs eða tæknilegs rothöggs skal skilgreint sem: Spark fer óvarið í höfuðið og leiðir ekki til rothöggs eða tæknilegs rothöggs (að því gefnu að andstæðingurinn komi ekki á móti sparkinu eða með slæmri varnartækni eða hreyfingu auki á einhvern hátt þungann sem höggið veldur á höfuðið.)



## Barnaflokkar án höfuðsnertingar

Þegar höfuðspark verður í flokki þar sem höfuðspörk eru ekki leyfð t.d. í cadet B eða minor flokkum.

### **Aðstæður 1. Spark var miðað í magahæð en fór af vörn andstæðings í höfuð hans, keppandi fer á móti sparki, lyftir sparkfætinum upp með höndunum eða beygir sig.**

D1: spark lendir í handlegg og vegna stöðu eða hreyfingu handleggs þá færðist sparkið og snertir höfuð.

D2: Keppandi A sparkar í sömu hæð og brynja keppanda B. Þegar sparkið er að lenda þá beygir keppandi B sig niður og fær sparkið í höfuðið.

Í fyrsta skipti skal vara þann sem vörnina gerði við svo þetta endurtaki sig ekki. Ef það gerist endurtekið að spark fari í höfuð keppanda vegna þessa að hann varði illa þá skal þeim sem sparkið fékk í sig gefið “Gam-jeom”, en ekki þeim sem sparkið gerði. Ekki skal hengt þeim sem gerir sparktækni rétt heldur þeim sem gerir varnatækni rangt.

- Ef keppandinn sem fékk sparkið í sig meiðist eða hræðist skal gefa honum 1 min til að jafna sig og tilkynna “keshi” meiðslatíma.
- Ef keppandi rotast eða meiðist skal kalla til lækni/sjúkraflutningamanns.
- Ef lækni/sjúkraflutningamaður úrskurðar að keppandi geti haldið áfram á innan við 1 min þá heldur bardaginn áfram.
- Ef lækni/sjúkraflutningamaður úrskurðar að keppandi geti ekki haldið áfram eftir 1 min meiðslatíma þá þurfa hornadómarar og bardagastjóri meta hvort sparkið hafi verið vegna rangrar eða gáleysislegrar tækni þess sem sparkið gerði eða vegna rangrar varnatækni þess sem sparkið fékk í sig.
- Ef sparkið er vegna rangrar tækni í sparki skal sá sem sparkið fékk í sig sgra bardagann.
- Ef sparkið er vegna rangrar varnatækni þess sem sparkið fékk í sig skal sá sem sparkið gerði sgra bardagann.

Útskýring: Bardagastjóri þarf að fylgjast vel með hvernig keppendur bera sig að, hvernig þeir færa líkama og hendur, og hvernig spörkin eru framkvæmd. Ekki skal hegna þeim sem framkvæmir góða sóknartækni heldur þeim sem framkvæmir slæma varnatækni.



**Aðstæður 2.** Spark fór í höfuð vegna þess að það var illa framkvæmt, miðað of hátt eða gert gáleysislega. Augljóst var að sparkið hefði ekki lent í brynjunni.

- Gefa skal þeim sem sparkið gerði, “Gam-jeom”.
- Ef keppandinn sem fékk sparkið í sig meiðist eða hræðist skal gefa honum 1 min til að jafna sig og tilkynna “keshi” meiðslatíma.
- Ef keppandi rotast eða meiðist skal kalla til læknis/sjúkraflutningamann.
- Ef læknir/sjúkraflutningamaður úrskurðar að keppandi geti haldið áfram á innan við 1 min þá heldur bardaginn áfram.
- Ef læknir/sjúkraflutningamaður úrskurðar að keppandi geti ekki haldið áfram eftir 1 min meiðslatíma þá þurfa hornadómarar og bardagastjóri meta hvort sparkið hafi verið vegna rangrar eða gáleysislegrar tækni þess sem sparkið gerði eða vegna rangrar varnartækni þess sem sparkið fékk í sig.
- Ef sparkið er vegna rangrar tækni í sparki skal sá sem sparkið fékk í sig sigrar bardagann.
- Ef sparkið er vegna rangrar varnartækni þess sem sparkið fékk í sig skal sá sem sparkið gerði sigrar bardagann.
- Ef keppandi sparkar í annað sinn í höfuð andstæðings vegna rangrar tækni við framkvæmd sparksins skal honum vísað úr keppni eftir að hornadómarar og bardagastjóri hafa staðfest það.
- Ef keppandi vísvitandi sparkar í höfuð andstæðings til að valda skaða eða í bræði skal honum vísað úr keppni án aðvarana. Það skal þó ákveðið af bardagastjóra og hornadómurum.



## **Flokkar með höfuðsnertingu en rothögg og tæknileg rothögg eru ekki leyfð**

### **Cadet A og Veteran**

**Viðmiðunarreglur í flokkum þar sem höfuðspörk eru leyfð en ekki með fullri snertingu og rothögg ekki leyfð við sérstakar aðstæður t.d. við sérstakar sameiningar.**

- Ef spark lendir í höfði keppanda og keppandi sýnir engin merki um meiðsl eða skort á meðvitund eða jafnvægi skulu stig standa og bardagi heldur áfram.
- Ef spark lendir í höfði keppanda og keppandi sýnir merki um meiðsl eða skort á meðvitund eða jafnvægi. Bardagi skal stöðvaður og tilkynna “keshi” meiðslatíma (1min) Ef keppandi rotast eða meiðist skal kalla til læknis/fyrstuhjálp. Ef læknir/fyrstahjálp eða þjálfari ákvarðar að keppandi geti ekki haldið áfram eftir 1 min þurfa bardagastjóri og hornadómarmar að ákvarða hvort sparkið hafið örugglega hitt í höfuð andstæðings og verið of kraftmikið m.v. viðmið sem eru listuð framar í þessari reglugerð
- Ef sparkið reyndist hafa valdið skaða vegna þess að var framkvæmt af of miklum krafti og keppandinn gat ekki haldið áfram skal sá keppandi sem fékk höggið í sig sigra bardagann. Sá sem sparkaði skal fá “Gam-jeom” og andstæðingurinn vera úrskurðaður sigurvegari.
- Ef sparkið lenti ekki í höfuðið eða það er mat bardagastjóra, hornadómara og læknis/fyrstuhjálpar (ef þess þarf) að sparkið hafi verið of kraftlítið til að valda skaða m.v. viðmið sem eru listuð framar í þessari reglugerð þá skal sá sem sá sem sparkið gerði sigra bardagann.

#### **Annað til viðmiðunar**

- Bardagastjóri skal ekki taka ákvörðun um að vísa keppanda úr keppni vegna höfuðsparks án þess að ráðfæra sig við hornadómara og lækni/sjúkraflutningamanns (ef þess þarf). Ef ekki fæst skýr niðurstaða eftir fund með lækni/sjúkraflutningamanni og hornadómurum þá skal bardagastjóri taka ákvörðun miðað við það sem hann/hún sá og fylgja eigin sannfæringu.
- Þjálfarar og keppendur hafa ekki það vald að láta dæma andstæðinga sína úr leik sama um hvort ólöglegt athæfi er að ræða eða ekki.

Mótstjórar hafa leyfi til að gefa flokkum Cadet A og B sérstakar reglur er varðar höfuðspörk við ákveðnar aðstæður s.s. sameiningar en þó með samþykki allra keppanda í þeim flokki.